¡EL MAGAZINE OFICIAL DE PANINI CÓMICS ESPAÑA!

paniniCONFIDENCIAL

ANTES DEL '92

Ojos grises viaja a un mundo olvidado

EJEMPLAR GRATUITO. PROHIBIDA SU VENTA

#11

panini COMICS

DETRÁS DE UNA VIDA NORMAL

Esteve Polls, Sergi Pareja y Fran Vázquez, los autores de Normal Life: Memorias de un español en Irlanda del Norte, nos cuentan en primera persona la génesis de su cómic

Estaba limpiando platos en una cocina de una ciudad del sur de Inglaterra cuando escuché por primera vez un fragmento de la vida de nuestro protagonista, **Manolo**, y quedé alucinado. En un primer momento pensé que se lo estaba inventando, que lo hacía para llamar la atención, etc. A medida que avanzaban los días, cada día eran más diversas las anécdotas sobre su juventud y más alucinado estaba.

La verdad es que siempre me había interesado el conflicto de Irlanda del Norte, pero lo que me contaba él no me cuadraba dentro de mi esquema visto en las películas como *El el Nombre del Padre, Michael Collins, La Sombra del Diablo* y *Domingo Sangriento*. Con estas películas y sin ninguna información más, más allá de titulares en periódicos y televisiones, lo que me contaba nuestro protagonista no encajaba para nada en el siguiente esquema: el IRA lucha por la independencia del norte de Irlanda y el Gobierno Británico lucha contra el IRA. Resulta que nuestro protagonista no tenía nada que ver con el IRA sino más bien con otro grupo terrorista, la UVF, que intentaba acabar con el IRA a la vez que el Gobierno Británico intentaba acabar también con varias facciones del IRA y grupos terroristas unionistas como la UVF o la UDA.

Después de ese verano volví a casa, terminé la carrera y años más tarde decidí volver a contactar con **Manolo**. Hablé con él y accedió a que lo entrevistara y viviera con él durante cinco días. Durante esos días intenté recabar toda la información que pude y me volví para casa.

Al llegar empecé a cuadrar toda la información para que fuera lo más preciso posible mi relato, pero fue imposible. **Manolo** no recordaba fechas, no sabía situarlas con precisión, etc. Él decía: "¿Tú te acuerdas exactamente de todo lo que has hecho? ¿Día, mes y año?". Muchos datos para mí importantes no tenían la precisión de detalle que me hubiera gustado. Estuve mucho tiempo dándole muchas vueltas e intentando buscar información que no me llevaba a ningún sitio.

Finalmente me vino a la cabeza una máxima que oí muchas veces en varias asignaturas durante la carrera en la ESCAC: vosotros hacéis ficción, por eso en las películas aparece basado en hechos reales y por eso el protagonista es más alto y más guapo. Recordar esa máxima me produjo un gran alivio.

A partir de ahí cogí toda la información y creé la historia que tenéis entre las manos. Al haber decidido no recabar información y basarlo todo en los fragmentos que él me había contado era explicarla tal y como yo la había escuchado por primera vez. Si la historia ya había captado toda mi atención entendí que para el lector también sería así. Decidí cambiar el nombre de nuestro protagonista, cambiar los nombres de los personajes que aparecen y el nombre de la ciudad donde sucede la acción.

Algunos pensarán que todo es real, otros que alguna parte y otros que nada. Supongo que habrá gente que desmienta algunas informaciones y otros que corroboren otras. Lo que tengo claro es que no me importa. A ciencia cierta no sé qué es verdad y qué no. Quizá **Manolo** nunca estuvo en Irlanda del Norte. Nunca le pedí ningún documento que lo acreditara. Yo escuché una historia de una vida que me dejó impresionado y os ofrezco la historia ficcionada que me hubiera gustado escuchar.

Sergi Pareja

Un buen día me llamó **Sergi**: "¡**Esteve**! Tengo una idea para un guión. ¿Quedamos para vernos y hablar del tema?".

En una apacible terraza de Sant Cugat del Vallés escuché absorto el guión que me relataba **Sergi**. Cuando terminó creo que estuve unos segundos pensando y dije: "¡Caray me gusta!".

Proceso de realización de una página desde la tinta hasta el color final.

En poco tiempo ya estábamos haciendo bocetos y buscando la documentación necesaria para el proyecto.

Dibujar un personaje real y crear en un cómic sus experiencias en una distante Irlanda.

¡Fue un reto brutal para mí!

Esteve Polls

Aún recuerdo cuando me contactó **Sergi** para decirme si me interesaba pintar un cómic sobre el conflicto en Irlanda del Norte. La historia era genial, con eso ya me tenía, pero al ver las espectaculares páginas de **Esteve**, supe que debía formar parte de esto sí o sí.

El color digital ha sido un acierto, por la velocidad que permite. Al saber que sería una historia larga (más de cien páginas) opté por el método de coloreado con el que me siento más cómodo. Así que apliqué un color base y después, con un maravilloso sistema de capas, di los matices a las luces y las sombras. De esta manera podía convertir la noche en día con un solo click o imprimir una atmósfera más cálida de manera rápida y sencilla. La combinación de esta técnica de color con el dibujo (de corte más clásico) de **Esteve** ha sido más que satisfactoria, dando como resultado unas páginas que conservan el estilo clásico de los cómics de hace unos años con un color más actual.

Por último quedaba el desafío de dotar a las páginas de ese efecto de película británica de las décadas de 1980 y 1990, películas como *En el Nombre del Padre* o más actuales como *50 Dead Men Walking* fueron una estupenda inspiración para dar ese aspecto.

Fran Vázquez

OJOS GRISES

Mirando a los ojos

TIO, ¿SE PUEDE SABER QUÉ HACES CON ESA CAMISETA?
LAS OLIMPIADAS ESTÁN A LA VUELTA DE LA ESQUINA Y TÚ CON ESO DEL 82!
¡PERO ACASO HAS VISTO LA MASCOTA QUE HAN ELEGIDO?
MENUDA MIERDA, PARECE DIBUJADA POR UN NIÑO...

Ojos grises, el último ganador de la **Beca Carnet Jove Connecta't al Còmic 2016**, retrata el Poblenou de la Barcelona de finales de los ochenta, cuando la ciudad se preparaba para uno de los mayores cambios de su historia.

Un barrio obrero en plena construcción; unos chavales adolescentes que aprenderán de golpe que la vida es mucho más complicada de lo que parece; drogas, marginalidad y un cuerpo policial duro, cruel y sin escrúpulos... esos son los ingredientes con los que **Fernando Llor, Roger Vidal** y **Alex Batlle** han construido ***Ojos grises***, un cómic que viaja a la Barcelona anterior a la celebración de los Juegos Olímpicos de 1992 que huye del espectáculo y el color de aquellos tiempos. Muy al contrario: tras bucear varios días entre

distintas ideas, **Llor** y **Vidal** decidieron que el tema de su cómic fuera un chico de Poblenou que ve como un policía comete un acto atroz y lo que ocurre a partir de ese momento. La Barcelona preolímpica brindaba muchas posibilidades ya que se podría conjugar la transformación que sufriría el protagonista, su paso a la madurez, con la transformación propia de una ciudad que se estaba transformando por completo.

El título, ***Ojos Grises***, surgió como un símbolo del paso de la adolescencia a la edad adulta, una metáfora de la transición entre la inocencia del blanco y la crudeza del negro. Es una forma de transmitir como la forma de mirar el mundo atraviesa distintas tonalidades a lo largo de nuestra vida. Con parte de la historia ya montada incorporaron al equipo al colorista **Alex Batlle** que se encarga de dar un preciosista acabado a cada página. ■

GANADOR CONCURSO MARVEL AGE

MAX BROOKS,
EL HOMBRE QUE SOÑABA CON ZOMBIES

POR SERGIO GÓMEZ

Leyendo la carrera literaria de **Max Brooks** o sus cómics, nadie diría que ha tomado algo prestado del gen del humor de su padre, el inolvidable director de cine **Mel Brooks**. O que le haya interesado el cine como a su madre, la actriz **Anne Bancroft**. Pero solo serían juicios muy a priori. Y es que este neoyorquino nacido hace cuarenta y cuatro años hizo sus propios guiones y chistes para el *Saturday Night Live* entre el 2001 y el 2003. Y si hablamos de parodias… ¿Qué es si no esa incomparable *Zombi: Guía de supervivencia* que los admiradores guardamos como oro en paño por si las moscas (o más bien por si los virus)? En cualquier caso está claro que más que las estrellas que tenía en casa, fue cierta película de **George A. Romero** la que marcaría la carrera posterior del joven **Max**. No el mito del zombi ya preexistente. Más bien el arquetipo que conformó la visión del director **Romero**.

Porque **Brooks** no oculta que sus zombis son justamente esos. Los que conocimos en *La noche de los muertos vivientes* y siguieron con *Zombi*, *El día de los muertos*, *La tierra de los muertos*, etc. Los zombis de **George A. Romero**, torpes pero persistentes, caníbales, tan descompuestos como la muerte les dejó, infectados y con capacidad para infectar, imparables salvo en caso de bala u objeto contundente que les destruya el cerebro, terroríficos pero humanos. Aquella metáfora tan de **Hobbes** de "el hombre es un lobo para el hombre" caló fuerte en **Brooks**. En su segundo libro, *Guerra mundial Z*, la historia oral a lo **Svetlana Alexievich**, se nos cuenta cómo estos zombis clásicos nos derrotaron y cómo… mejor leerlo. Más recomendable que su película homónima con **Brad Pitt** con la que guarda pocas similitudes (aunque sí mucho éxito en cualquier caso).

En ***La marcha zombi***, **Max Brooks** da un paso más a la hora de comprometernos a los humanos y junto al dibujante **Raulo Cáceres**, inventa un mundo donde los zombis siguen siendo legión y los vampiros se están quedando sin alimento y se les oponen. Nosotros aportamos el elemento dramático, ese que te permite identificarte con los vivos y temer por estar en su lugar. También son comparsa y carne para los muertos y los no muertos. Así que asistimos a una especie de *grand guignol* muy en la línea de **Avatar Press,** donde no se escatima en sangre, vísceras y en mostrar al detalle los terribles efectos adversos de una guerra entre vampiros y zombis por su derecho al alimento. A destacar la magnífica ambientación donde se ve el contraste entre los ambientes vampírico y zombi mediante el uso del color pero también mediante la narración de **Max Brooks** que le da voz desde su inicio a los vampiros. Así que el comic vuelve a estremecer como suele hacerlo la prosa de este magnífico escritor porque más allá de la farsa que os explica, su desarrollo es inteligente y el detalle psicológico en mitad de la escena de trazo grueso aporta solidez al conjunto. Es curioso que un cómic sobre zombis descerebrados esté tan inteligentemente escrito. ■

panini comics
ESPAÑA

DICIEMBRE DE 2016

☐ **STAR WARS: EL IMPERIO CONTRAATACA**

Pese a la destrucción de la Estrella de la Muerte, el Imperio sigue intentando aniquilar la Rebelión de una vez por todas. El héroe rebelde Luke Skywalker se entrena para convertirse en el Caballero Jedi que está destinado a ser, pero Darth Vader hará cualquier cosa por capturarle... incluso poner en grave peligro a los mejores amigos de Luke. Sin duda, esta será su hora más oscura.

Comic-book. 64 pp. 4,25 €
9770000550700200002

☐ **STARCRAFT. EVOLUCIÓN**

Con Starcraft. Evolution

Una novela pletórica de acción que marca el comienzo de una nueva era de aventuras en la aclamada serie de StarCraft de Blizzard Entertainment. El maestro Timothy Zahn ofrece este nuevo capítulo de la aclamada saga, construido sobre el legado del juego para crear una historia inolvidable.

Por Timothy Zahn
Novela en tapa dura. Páginas y precio por determinar
978-84-9094-785-2

☐ **DEMOKRATIA 2**

Un estudiante universitario desarrolla un revolucionario androide con la capacidad de actuar según la voluntad de la mayoría entre una multitud reclutada a través de internet. Las cosas pronto se complican...

Por Motoro Mase
Manga. 192 pp. 8,95 €
978-84-9094-808-8

☐ **FOOD WARS: SHOKUGEKI NO SOMA 3**

La saga de Soma Yukihira, un joven nacido en una familia que lleva un restaurante de barrio, y su misión de convertirse en el mejor cocinero del mundo, en la más ambiciosa escuela de cocina que existe.

Por Yuto Tsukuda y Shaeki Shun
Manga. 200 pp. 7,95 €
978-84-9094-807-1

☐ **ULTRA MANIAC 2: LOS TRUCOS DE NINA**

Ayu Tateishi es la chica más popular del instituto. Su universo se centra en su imagen y en suspirar por el chico número uno, Tetsushi Kaki. La joven lleva una vida relativamente tranquila hasta que se cruza en su camino Nina Sakura.

Por Wataru Yoshizumi
Manga. 176 pp. 7,95 €
978-84-9094-809-5